FORMULA FRONT
FORMULA FRONT
ARMORED CORE
株式会社 フロム・ソフトウェア
オフィシャルホームページ ｜ http://www.fromsoftware.co.jp/
© 1997-2004 FromSoftware,Inc. All rights reserved.
ULJS 00003
FROM SOFTWARE

このソフトウェアの「解説書」および“PSP”の「取扱説明書」に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。「解説書」および「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康のためのご注意

●プレイするときは、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにしてください。●プレイするときは、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。●疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。●ヘッドホンを使うときは、初めからボリュームを上げすぎないでください。また、大音量で長時間続けて聞かないでください。

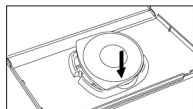
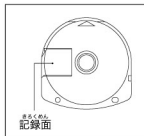
光の刺激による発作について

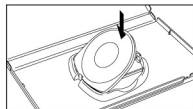
ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいるという報告があります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、プレイ中にこのような症状が起きたときは、すぐにプレイを中止して医師の診察を受けてください。

こんなときはすぐにプレイを中止する

次のようなときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。●めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じたとき ●目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や痛みを感じたとき

使用上のご注意

●このディスクは“PSP”専用のソフトウェアです。他の機器で使うと、機器やディスクの故障の原因となる場合があります。●ソフトウェアによっては“Memory Stick Duo”や“Memory Stick PRO Duo”などが必要な場合があります。詳しくはソフトウェアの解説書などで確かめてください。●運転中、歩行中は使わないでください。また、航空機や医療施設の中など、使用が禁止および制限されている場所でも使わないでください。●満員電車の中など混雑した場所では、“PSP”本体の無線による通信機能をオフにしてください。近くに心臓ペースメーカーを使っている方がいる場合、電波によりペースメーカーの動作に影響を与えるおそれがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに保管すると、そりや傷の原因になります。●直射日光が当たるところや暖房機器の近く、車の中など、高温、多湿になるところに置かないでください。●裏面の開口部（ディスクの記録面：図参照）に触らないでください。また、ほこりや砂などの異物や、汚れを付けないでください。●開口部を紙やテープでふさがないでください。また、ペンなどで書き込みをしないでください。●誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽く拭いてください。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でカートリッジを軽く拭いてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、接着剤などで補修されたディスクは、誤動作や故障の原因となりますので、使わないでください。●お客様の誤った取り扱いにより生じた傷、破損などに関しては保証いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ディスクの取り出し

ディスクの右側を押し、図のような状態にしてから取り出してください。無理に取り出そうとすると、割れたり、傷がついたりする原因となります。

ディスクの収納方法

ディスクの下側を差し込み、上側をカチッと音がするまで押し込んでください。正しく収納されないと、割れたり、傷がついたりする原因となります。

ULJS 00003

目次 CONTENTS

FORMULA FRONT
ARMORED CORE

フォーミュラF開幕！―――

A.I.による機体コントロールシステムを搭載した、
非搭乗型アーマード・コア同士によるバトルグランプリは、
怠惰で抑圧された日常を忘れさせる新世代の興行として、
多くの人々から熱狂的に迎えられた。

緻密なカスタマイズは、理想的なスピードと攻撃力を両立し、
ジェネレータが生み出すパワーを、チューニングが余すことなく伝達。
あらゆる状況下においてそのロジックは、最適な行動を選択するよう構築される。

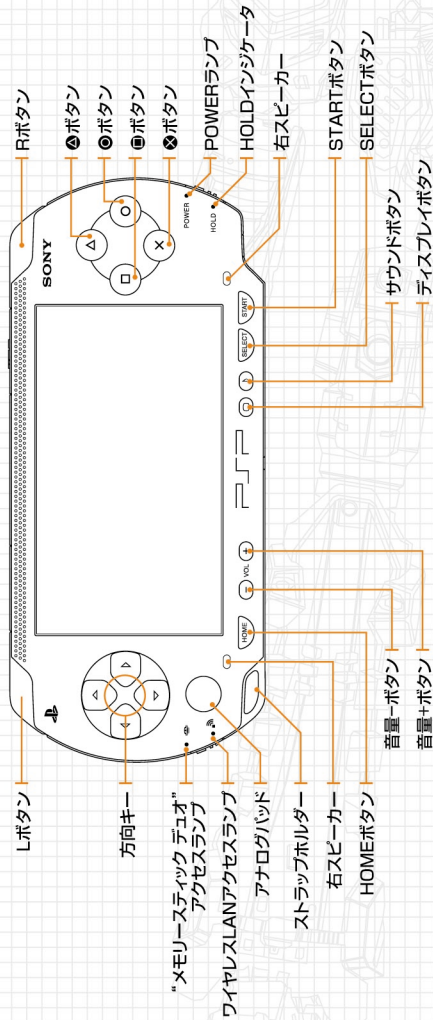
そこでは、高い知識と戦略を要求される世界に魅入られた者たちが、
日々、静かで熱い闘いを繰り広げていた。

肉体の優劣は存在せず、ただ知性の女神に選ばれた者だけが、
勝利の栄光を手にする世界。

レギュレーション **規格：戦場**（フォーミュラ・フロント）

新たな戦いの舞台が、幕を開ける ―――

このたびは“PSP”専用ソフト『AC FORMULA FRONT』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、使用上の注意など、この解説書をよくお読みになった上で、正しい使用方法でお楽しみください。
※解説書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。
　また、全ての操作方法説明はゲーム開始初期状態のものとなります。
※“UMD”はキズやホコリに弱いので大切に使用してください。

操作方法 HOW TO CONTROL

メニュー画面 MAIN MENU

全メニュー画面共通操作

項目の選択	方向キー上下左右
項目の決定	○ボタン
キャンセル	×ボタン
キーガイド表示	STARTボタン

ゲーム画面 GAME VIEW

画面表示項目の切り替え	方向キー上
画面表示項目の表示色のグラデーション	方向キー下
ゲーム進行速度変更　速度UP	方向キー右
速度DOWN	方向キー左

ゲーム画面 GAME VIEW

視点の切り替え

ドラマチックビュー（自動視点変更）	○ボタン
バックビュー（AC背面視点）	×ボタン
ビューコントロール（手動視点変更）	△ボタン
バーサスビュー（常時全AC表示視点）	□ボタン

ゲーム画面の見方 GAME VIEW

1 システムエラー SYSTEM ERROR

ACの機能異常を表します。エラーの種類には以下のものがあります。

OVER WEIGHT 重量過多

パーツ構成の総重量が脚部パーツの最大積載量を超えており、移動速度及びブースト能力が低下します。

ARMS OVER WEIGHT 腕部重量過多

腕部パーツの最大積載量に対して腕部各装備パーツ（左右武器、エクステンションなど）の総重量が超えており、武器の命中率が低下します。

DANGER HEAT 危険温度警告

機体温度がコアパーツの限界耐久値に近づいている状態です。この状態でさらに機体温度が上がると「OUTPUT DOWN」エラーが表示されます。

OUTPUT DOWN 危険温度

機体温度がコアの耐熱温度を超えている状態です。この状態ではラジエータの緊急冷却機能が働き、急激にエネルギーを消耗します。また、この状態からさらに一定温度上がってしまうとAPが減少します。

CHARGING エネルギー充填中

0になったエネルギーを回復しています。回復中はブースタ及びエネルギー系武器が使用できません。

SHORTAGE EN 出力不足

エネルギーの自動回復量が低下しています。

SYSTEM ERROR システムエラー

ロックオン機能に障害が発生しています。

OPTIMIZING レーダー異常最適化中

RADAR ERRORの状態にならないよう自動調整機能が働いています。

RADAR ERROR レーダー異常

レーダーに敵を表示することができません。

LEAVING AREA 限界領域警告

自機が戦闘領域の限界に接近しています。

2 AP（ARMOR POINT）

ACの耐久値です。0になると機体が破壊され、敗北となります。数値の下の「MAX」は過去15秒以内での最大消費APを、「AV」は過去15秒前までの平均消費AP平均を表します。

3 対戦相手AP

対戦相手のACの耐久値です。0になるとプレイヤーの勝利となります。

4 HEAT

現在の機体の温度（℃）です。

5 ENERGY

現在のエネルギー量を表します。

6 SPEED

自機の移動速度を表します。

7 RADAR

ECM値、マップ温度、自機と対戦相手との距離を表示します。

 … 対戦領域を表します。赤色の線を越えてしまうと敗北となります。

●●● … 敵を表します。自機との高低差により色が変化し、自機と同じ高度の敵は赤色、自機より高度が低い敵は黄色、高度が高い敵は青色で表示されます。

8 実行中作戦チップ

現在のオペレーションに使用されている作戦チップと作戦で行うために使用する装備・アクションを表します。

BU	肩装備
AL	左腕武器
INS	インサイド
AR	右腕武器
MOV	移動

BST	ブースト
OB	オーバードブースト
EO	イクシードオービット
JP	ジャンプ

9 制限時間

試合制限時間を表示します。

10 FCS

使用可能武器ごとにロック状態を表示します。

11 使用可能装備

現在使用可能な装備と弾数等状態を表示します。

12 HIT表示

自機の攻撃がヒットした際に表示されます。ダメージ量に応じて表示が大きくなります。

13 カメラモード表示

現在のカメラモードを表示します。

ゲームの開始方法 OPERATION GAME

起動方法 –

“UMD”を“PSP”本体にセットし、“PSP”本体右側にあるPOWER/HOLDスイッチを入れてください。タイトル画面でSTARTボタンを押すとメニューが表示されます。

タイトル画面 TITLE

NEW GAME ニューゲーム

AIで組まれた非搭乗型ACの大会「Formula Front」で1位を目指すモードです。最初から始めたい場合もこちらを選択してください。

LOAD GAME ロードゲーム

保存してあるデータをロードしてゲームを再開します。

CONNECTION コネクション

他の“PSP”や“PlayStation 2”とデータの交換などを行います。

ゲームの主な流れ INTRODUCTION

基本的なゲームの流れは以下のとおりです。

1「GARAGE」内「ASSEMBLY」(P.10)でACを好みの機体にカスタマイズ(組み立て)ます。

2「GARAGE」内「AI TUNE」(P.16)でカスタマイズしたACに合ったAIと作戦チップを設定します。

3「LEAGUE MATCH」にて試合を行います。試合に勝利するとランキング順位がアップします。敗北した場合は順位の変動はありません。また試合の結果新たな作戦チップを入手することもあります。

1～3を繰り返し行い、より上位のリーグに挑み、ランキング1位を目指して進んでください。

セントラルメニュー CENTRAL MENU

セントラルメニュー CENTRAL MENU

ゲームのメインとなる画面で、「Formula Front」に関する情報を得ることができます。またACのカスタマイズを行う「GARAGE」や、ゲームデータのセーブなどを行う「SYSTEM」などもこのメニューから選択します。

1 OFFICIAL ANNOUNCE

最新のランキング情報がアナウンスされます。過去のアナウンスは方向キー左右で閲覧するができます。

2 トップメニュー TOP MENU

D.A.C	メールを参照します(P.08)
NEWS	新着情報を参照します(P.08)
RANKING	チームランキングを参照します(P.08)
TEAM	チームの情報を変更します(P.09)
GARAGE	機体の情報を変更します(P.10)
LEAGUE MATCH	グランプリを開始します(P.20)
SYSTEM	システム設定を変更します(P.21)

3 一行ヘルプ

カーソルを合わせた箇所の説明が行われます。

キーガイドについて

各メニュー画面でSTARTボタンを押すことで、各メニュー画面における操作方法が表示されます。操作方法が分からない場合にご使用ください。

メインメニュー MAIN MENU

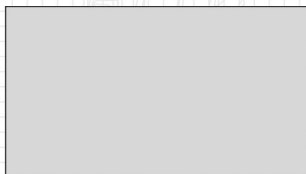
D.A.C -Direct Appointment Circuit-

プレイヤー宛に届くメールです。画面左側にある、未読メールを保存する「NEW MESSAGE」フォルダか、送信者別メールフォルダのいずれかを選択すると、画面右にフォルダ内のメールリスト表示されます。さら読みたいメールを選択して◎ボタンを押すことで内容を確認することができます。メールの中には添付ファイルがついているものがあり、メール表示中に◎ボタンを押すことで見ることができます。

ニュース NEWS

最新のグランプリ関連のニュースを読むことができます。ゲームの進行と共に刻々と変化する大会の状況や他チームの情報を知ることができますので、最新の情報がある時は確認しましょう。

ランキング RANKING

所属するリーグの最新の順位表を確認することができます。次回開催のGPに向け、他チームの順位変動にも気を配りましょう。

ランキング詳細情報 RANKING INFO

ランキング画面でチームを選択し◎ボタンを押すことで、選択したチームの情報を見ることができます。このときLボタン、もしくはRボタンを押すことで、そのチームのACのパーツ構成を確認することができます。また、そのチームがプレイヤーのチームより下位の場合は「FREE MATCH」が選択可能となります。

チーム TEAM

プレイヤーチームに関する各種設定、情報を登録または変更することができます。

ネームエントリー NAME ENTRY

チーム名を設定します。各種文字や記号を使用して、チーム名を決めましょう。

文字の選択	方向キー	文字の入力	◎ボタン
文字の種類	Lボタン/Rボタン	一文字削除	■ボタン
記号の選択		設定変更の終了	⊗ボタン

プロフィールエントリー PROFILE ENTRY

チームプロフィールを設定することができます。設定したプロフィールは「RANKING」などで確認することができます。

カーソルの移動	方向キー	文字の入力	◎ボタン
文字の種類	Lボタン/Rボタン	一文字削除	■ボタン
記号の選択		設定変更の終了	⊗ボタン

サンプルエンブレム SAMPLE EMBLEM

チームエンブレムをあらかじめ用意されているサンプルから選択することができます。

エンブレムエディット EMBLEM EDIT

ツールを使用してオリジナルエンブレムを作成することができます。

出撃順番の並び替え SORTIE ORDER

カスタマイズした5機のACの出撃順を設定することができます。ただし「LEAGUE MATCH」内では、試合直前に再度、出撃させるACを選択することができます。

※「SYSTEM」内「EXPORT」でWebページアップ用セーブデータを作成するときは、ここで設定された並び順が反映されますので、注意しましょう。

ガレージ GARAGE

「GARAGE」ではACのカスタマイズやパーツの性能をアップさせるチューニングを行うことができます。

ASSEMBLY (P.15)

ACのパーツ構成の変更とオプションパーツを装備することができます。

REPOSITRYORY (P.16)

アセンブリ画面で表示したくないパーツの表示ON/OFFを設定することができます。

PARTS TUNE (P.16)

特定のパーツをチューニングすることで、パーツ性能を引き上げます。全チューニング項目合計で、最大10段階までのチューニングができます。

AI TUNE (P.17～18)

各ACのAI（思考と制御）とACへ特定の動きを命令する「作戦チップ」を設定することができます。自機のカスタマイズ状況やAIに行って欲しい動きを考慮して設定してください。

AC TEST (P.19)

カスタマイズしたACの動作テストを行うことができます。実際にどのような動きとなるか確認し、次の試合に備えて調整を行うと良いでしょう。

PAINT (P.19)

ACの機体の配色を設定することができます。

NAME ENTRY (P.19)

各ACの機体名を設定することができます。

ACの構成 AC

ACはコアを中心とした最大15種類のパーツで構成されています。

パーツ概要 PARTS

基本的なゲームの流れは以下のとおりです。

HEAD 頭部パーツ

AIの制御を行うために必要不可欠な重要なパーツです。AIキャパシティは種類によって異なります。また、レーダーなど特殊な機能が内蔵されています。

CORE コアパーツ

人間で言えば胸部にあたるパーツです。急加速での移動を可能にする「オーバードブーストタイプ（OB）」、自動的に敵を攻撃する「イクシードオービットタイプ（EO）」、比較的小型の武器を内蔵することができる「ハンガーユニットタイプ」があります。オプショナルパーツはコアに設定されたスロットの数によって最大装備可能数が変わります。

ARMS 腕部パーツ

銃やレーザーブレードの命中率に影響するパーツです。腕自体が武器となっているパーツもあります。

LEGS 脚部パーツ

機体により多くのパーツを装備するために必要となる「最大積載量」と「移動性能」に影響するパーツです。「2脚」「逆関節」「4脚」「タンク」「フロート型」の5種類があり、それぞれに特性があります。例えば「タンク」と「4脚」は構えを必要とする武器を移動しつつ発射することができ、「フロート」は海の上でも自由に移動することができます。

ACの構成 AC

BOOSTER ブースタ

ダッシュや空中飛行に影響します。出力が大きいほど最大スピードも上がりますが、エネルギーを多く消費し発熱量も高くなります。

Fire Control System FCS

武器を制御するパーツで、ロックオンの範囲・距離・スピードと、ミサイルの最大ロックオン数に影響します。

GENERATOR ジェネレータ

主にACを動かすためのエネルギー（EN）の最大値と回復速度に影響するパーツです。ブーストやEN兵器を使用することで多く消費されます。

RADIATOR ラジエータ

機体温度の上昇を防ぐ冷却パーツです。機体温度は、主にブースタの連続使用や、攻撃を受けたときに上昇します。機体温度がコアの耐熱温度を超えて「OUTPUT DOWN」状態になると、ラジエータの緊急冷却機能が働き、急激にエネルギーを消耗します。

INSIDE インサイド

肩に内装される補助兵器です。空中を浮遊する機雷や、相手のミサイルをかく乱させるデコイなどが装備できます。

EXTENSION エクステンション

肩部側面に装備されるパーツです。攻撃、防御、移動それぞれの補助的役割を担うパーツが揃っており、急激に機体方向を変化させる補助ブースタや、自機のミサイル発射に連動して発射する連動ミサイル、敵のミサイルを破壊する迎撃ミサイル、武器の弾数やENを回復させるパーツなどがあります。

BACK UNIT LR 肩装備

肩部に装備されるパーツで、ミサイルやロケットをはじめ、強力な重火器類が揃っていますが、脚部パーツによっては発射の際に構えが必要となるものもあります。その他にもレーダーや補助ブースタなどの補助装備があります。

ACの構成 AC

ARM UNIT R 右手装備

ライフルやマシンガンなどが装備可能なACのメイン武器となるパーツです。種類、数ともに様々なものがあります。

ARM UNIT L 左手装備

使用回数に制限がないレーザーブレードや敵からのダメージを軽減するシールドを装備できます。また、右手装備と同様に様々な銃器などを装備することもできます。

HANGER UNIT LR 格納武器

ハンガーユニットタイプのコアに格納できる予備用武器パーツです。格納された武器パーツは右手もしくは左手のパーツを解除したときに自動的に換装されます。

OPTIONAL PARTS オプショナルパーツ

ACの各種性能を上昇させる内部パーツです。コアごとに設定されたスロットの分装備が可能です。

ガレージ GARAGE

ACをカスタマイズする ASSEMBLY

「GARAGE」内「ASSEMBLY」ではパーツを組み替えることで自分だけのACを作り出すことができます。ただし、チーム内の5機のACはお互いにパーツを重複させてカスタマイズすることはできません。(オプショナルパーツを除く)

パーツの選択	方向キー上下
パーツカテゴリの選択	方向キー左右
決定	◎ボタン
カスタマイズ終了、前の画面に戻る	⊗ボタン
「PARTS TUNE」「REPOSITORY」への切り替え	◼ボタン
機体の回転	アナログパッド左右
画面表示の切り替え	△ボタン
パーツのカテゴリ切り替え	Lボタン/Rボタン
メニュー内各項目詳細説明	SELECTボタンを押した後に任意の項目を選択

警告メッセージ ERROR MESSAGE

機体バランスが取れていない組み合わせを行うと、警告メッセージが表示されます。警告が出ている状態では出撃できない、もしくは出撃した際に性能が低下しますので、なるべく、これらのメッセージが出ないようにセッティングしましょう。

装備不完全

出撃に最低限必要なパーツ(頭部、脚部、腕部、ジェネレータ、ブースタ、FCS、ラジエータ)のいずれかが欠けているため、出撃自体ができません。出撃に必要なパーツを装備しましょう。また、この状態でガレージを出て、再び入ると自動的に必要なパーツを装備します。

重量過多

脚部パーツの最大積載重量より、その他のパーツの総重量が上回っています。このままで出撃すると、機動力が低下します。最大積載量が多い脚部パーツに交換するか、軽いパーツで構成しましょう。

腕部重量過多

腕部パーツの最適積載重量より、腕に関連した装備(腕パーツ、腕装備、インサイド、エクステンション)の総重量が上回っています。最大積載量の多いコアに交換するか、腕関連のパーツを軽いもので構成しましょう。

出力不足

ジェネレータの出力より、パーツの総エネルギー(EN)消費量が上回っています。最大出力の高いジェネレータに交換するか、出力消費値内に収まるパーツで構成しましょう。このままで出撃すると、EN回復率が著しく低下します。

ガレージ GARAGE

不要なパーツをアセンブリ画面で表示させない REPOSITORY

「REPOSITORY」ではアセンブリ画面でパーツを非表示にすることができます。リポジット画面で非表示にしたいパーツにカーソルを合わせて◎ボタンを押すことで表示のON/OFFを切り替えることができます。リポジットされたパーツにはアイコンに「REP」が、パーツ画像に「保管中」の文字が表示しています。

パーツの選択	方向キー上下
パーツカテゴリの選択	方向キー左右
決定	◎ボタン
カスタマイズ終了、前の画面に戻る	⊗ボタン
「ASSEMBLY」「PARTS TUNE」への切り替え	◘ボタン
機体の回転	アナログパッド左右
画面表示の切り替え	⊿ボタン
パーツのカテゴリ切り替え	Lボタン/Rボタン
メニュー内各項目詳細説明	SELECTボタンを押した後に任意の項目を選択

パーツを強化する PARTS TUNE

「TUNE」では特定のパーツをチューニングし、パフォーマンスの向上を行うことができます。1パーツにつき、全チューニング項目合計で最大10段階までチューニングができます。チューンを行いたいパーツにカーソルを合わせて◎ボタンを押し、方向キー上下で項目を選択後、方向キー左右でチューンレベルを増減させてください。

パーツの選択	方向キー上下
パーツカテゴリの選択	方向キー左右
決定	◎ボタン
カスタマイズ終了、前の画面に戻る	⊗ボタン
「ASSEMBLY」「REPOSITORY」への切り替え	◘ボタン
機体の回転	アナログパッド左右
画面表示の切り替え	⊿ボタン
パーツのカテゴリ切り替え	Lボタン/Rボタン
メニュー内各項目詳細説明	SELECTボタンを押した後に任意の項目を選択

AI AI

AIを強化する AI TUNE

AIとはプレイヤーに代わってACを操作する人工知能のことです。「AI TUNE」では以下の3種類の設定を行うことで、アセンブリでカスタマイズしたACの性能を発揮することができます。

基本特性 BASE CHARACTER

AIが行う、基本的な特性（性格）を設定します。各項目33段階に設定が可能です、方向キー左右で設定したい項目を選択し、上下割合を振り分けてください。

設定できる特性は大きく分けて下記の4つの項目があります。

距離特性	近距離戦重視か、遠距離戦重視かを設定します。
行動特性	ACの行動パターンを設定します。安定した対応をするものから、変化に富んだ動きを優先するなどの設定をすることができます。
移動特性	各種移動に関する設定を行います。移動速度やジャンプなどの設定をすることができます。
戦略特性	攻撃重視か、防御重視かを設定します。

特性の選択	方向キー左右
特性割合の上下	方向キー上下
設定終了、前の画面に戻る	◎ボタン/⊗ボタン

AI AI

AIパフォーマンス AI PERFORMANCE

頭部パーツのAIキャパシティを使用して、ACを制御するパラメーターに割り振ります。各項目は最大10段階までチューニングすることができます。方向キー上下で設定したい項目を選択し、方向キー左右でAIキャパシティを割り振ってください。AIキャパシティは限界数を越えると赤く表示され、この状態では試合に出場することはできません。

AIパフォーマンスには大きく分けて3つの項目があります。

分析	敵、地形に対しての適切な分析を行うためのパラメーターです。
戦術	攻撃、防御に対しての適切な対応を行うためのパラメーターです。
制御	熱やエネルギー、移動などに対しての適切な制御を行うためのパラメーターです。

項目の選択	方向キー上下
キャパシティの増減	方向キー左右
設定終了、前の画面に戻る	◎ボタン/⊗ボタン

作戦の設定 AI OPERATIONS

試合では、30秒ごとにAIに作戦を指定することができ、ここではその作戦の設定を作戦内容が記録された「作戦チップ」を使用することで行うことができます。作戦を実行させたい時間帯を方向キー左右で選択し、◎ボタンを押してください。作戦チップ一覧にカーソルが移動したら、使用したいチップを方向キーで選択し、◎ボタンを押してください。設定を行わない場合は、その間、基本特性とパフォーマンスに基づいた戦闘を行います。同じ作戦チップを複数回使用したいときは、その回数分だけの作戦チップが必要になります。作戦チップはゲームの進行や、対戦の勝利、AIの特定動作によって増加していきます。

カーソルの移動	方向キー上下左右
決定、設定終了、前の画面に戻る	◎ボタン/⊗ボタン

その他 OTHERS

ここからは、さらにACをカスタマイズする方法を紹介します。

組み上げた機体をテストする AC TEST

「AC TEST」では、ガレージとAIチューンでカスタマイズした機体のテストを行うことができます。「STAGE-SELECT」でテストを行いたいステージを、「TEAM LOAD」「AC CHANGE」でチーム及び機体を設定してください。設定後「TEST START」◎ボタンを押すとテストを開始することができます。

機体の色を変更する PAINT

ACの機体、及び武器の配色を設定することができます。様々な設定方法がありますので、色々と試してみて自分の好みの機体に仕上げましょう。

SAMPLE COLOR	あらかじめ用意されているサンプルカラーを使用して配色を行います。
CUSTOM CORLOR	5つのパーツカテゴリ(BASE、AID、OPTIONAL、DETAIL、JOINT)ごとにカラーリングを行います。方向キー上下で変更したいパーツカテゴリを選択後、方向キー左右でR(赤)、G(緑)、B(青)を、上下で選択した箇所の数値を増減させて配色を設定してください。
WEAPON COLOR	装備中の各武装の配色を設定することができます。
PATTERN	機体の配色を迷彩色にすることができます。
COPY COLOR	チーム内の他の機体色をコピーすることができます。

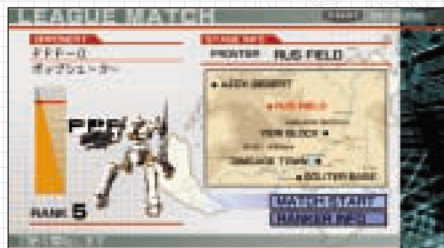
項目の選択	方向キー
項目の決定	◎ボタン
変更終了、前の画面に戻る	⊗ボタン
配色中の機体の回転	アナログパッド左右
数値の増減スピードアップ	◘ボタンを押しながら方向キー上下

機体に名前をつける NAME ENTRY

ACの機体名を設定することができます。

文字の選択	方向キー
文字の種類、記号の選択	Lボタン/Rボタン
文字の入力	◎ボタン
一文字削除	◘ボタン
設定終了、前の画面に戻る	⊗ボタン

リーグマッチ LEAGUE MATCH

「LEAGUE MATCH」では、他チームのACと1対1の対戦を行います。ゲーム開始直後、プレイヤーは「ボトムリーグ」と呼ばれる下位リーグに所属していますが、勝ち続けていくことで、上位リーグへの参加が可能となります。このリーグマッチでは、一度勝利したチームは「RANKING」からいつでも試合を行うことができます。

試合の開始 MATCH START

ここから試合を開始します。◎ボタンで決定後、方向キー左右で対戦に出すACを選択し、再度◎ボタンで決定すると試合が開始されます。

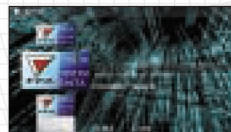
対戦者情報を確認する RANKER INFO

対戦相手のプロフィールや、機体構成を確認することができます。相手の装備に注意してカスタマイズするのも勝利への近道です。

システム SYSTEM

「SYSTEM」ではゲームデータのセーブ・ロード、音量設定などを行うことができます。

ゲームデータのセーブ・ロード SAVE GAME/LOAD GAME

ゲームデータのセーブ・ロードができます。ゲームデータのセーブには"メモリースティック デュオ"に300KB以上の空き容量が必要です。また、1枚の"メモリースティック デュオ"につき、8個までセーブすることができます。

エンブレムのセーブ・ロード SAVE EMBLEM/LOAD EMBLEM

作成したエンブレムデータのセーブ・ロードができます。エンブレムデータのセーブには、エンブレム1つにつき"メモリースティック デュオ"に150KB以上の空き容量が必要です。また、1枚の"メモリースティック デュオ"につき、8個までセーブすることができます。

シリアルナンバーの入力 SERIAL No. INPUT

弊社の専用Webページで開催されるイベントに参加するために必要なシリアルナンバーを入力することができます。シリアルナンバーは本製品に添付してあります「NOUTEN」チラシに記載されています25文字の英数字を入力してください。これを入力することで「SYSTEM」内「EXPORT」でイベントへの参加データが作成することができます。

詳しくは、P.25「―フォーミュラW― Formula World（ネット対戦）」を参照ください。

Webイベント用データセーブ EXPORT

弊社のWebイベントに参加するためのデータをセーブします。EXPORTデータのセーブには、"メモリースティック デュオ"に300KB以上の空き容量が必要です。また、1枚の"メモリースティック デュオ"につき、1個までセーブすることができます。

※正しいシリアルを入力していない状態でデータをセーブしますと、Web上では無効となりますのでご注意ください。

システム SYSTEM

レクチャー LECTURE

ゲームの基本的なプレイ方法やACのカスタマイズ方法などを映像で見ることができます。はじめてプレイするときに分からないことがあったら、まずこちらを確認してみてください。

項目の選択	方向キー上下
数値の増減	方向キー左右
設定終了、前の画面に戻る	⊗ボタン
数値の増減スピードアップ	▣ボタンを押しながら方向キー上下

BGMと効果音の音量を設定する SOUND OPTION

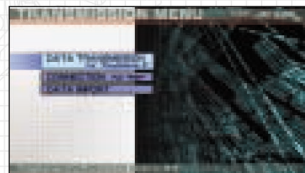
BGMと効果音(SE)の音量設定を行うことができます。

項目の選択	方向キー上下
数値の増減	方向キー左右
設定終了、前の画面に戻る	⊗ボタン
数値の増減スピードアップ	▣ボタンを押しながら方向キー上下

ゲームの終了 QUIT GAME

現在のプレイを中断し、タイトル画面に戻ります。事前にセーブを行わずにタイトル画面に戻った場合、プレイデータは消去されてしまいます。

対戦、ゲームデータを交換する CONNECTION

「CONNECTION」では"PSP"同士での対戦とデータ交換、"PlayStation 2"とのデータ交換、「SYSTEM(→P.21)」内の「DATA EXPORT」で作成されたチームデータを取り込むことができます

DATA TRANSMISSION FOR "PlayStation 2"

USBケーブルを使用して"PlayStation 2"とのデータ転送を行います。

CONNECTION FOR "PSP"

アドホックモードを使用して、"PSP"同士でチームデータを取得します。
また、"PSP"同士での対戦も可能です。

DATA IMPORT

メモリースティックデュオに保存された「EXPORT」データを取り込みます。

必要な準備 –

「CONNECTION FOR "PSP"」を行う場合

・"PSP"2台と「ARMORED CORE FORMULA FRONT」("PSP"版ソフト)
・「SAVE DATA」「EMBLEM DATA」で作成されたデータが保存された「メモリースティックデュオ」

「DATA TRANSMISSION FOR "PlayStation 2"」を行う場合

・"PSP"と「ARMORED CORE FORMULA FRONT」("PSP"版ソフト)
・"PlayStation 2"本体と「ARMORED CORE FORMULA FRONT」("PlayStation 2"版ソフト)
・USBケーブル　ミニ5Pin(オス)–Aタイプ(オス)のもの

DATA IMPORT

・「DATA EXPORT」で作成されたデータが保存された「メモリースティックデュオ」

※「ARMORED CORE FORMULA FRONT」("PlayStation 2"版ソフト)に関して、詳しくは弊社Webサイトでご確認ください。

対戦、ゲームデータを交換する CONNECTION

接続方法について

「TRANSMISSION FOR “PlayStation 2”」で“PlayStation 2”と接続するためには

1. “PlayStation 2”本体とUSBケーブルで“PSP”本体を接続します。
2. “PSP”「DATA TRANSMISSION FOR “PlayStation 2”」にカーソルを合わせて◉ボタンを押します。
3. “PSP”本体の画面が待機状態となりますので、“PlayStation 2”側で操作を行ってください。

※“PlayStation 2”側の操作につきましては、「ARMORED CORE FORMULA FRONT」（“PlayStation 2”版ソフト）の解説書をご確認ください。

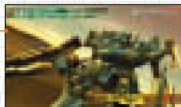
「CONNECTION FOR “PSP”」で“PSP”で接続するためには

1. “PSP”本体側面のワイヤレスLANスイッチをONにします。
2. 「DATA DOWNLOAD FROM “PSP”」にカーソルを合わせて◉ボタンを押します。
3. ネットワークスイッチがONになっているか確認されますので「はい」を選択します。
4. 自動的にネットワークに接続を開始し、接続可能な相手が一覧表示される「ロビー画面」に移ります。

5. 接続したい“PSP”をカーソルで選択して、◉ボタンを押します。

6. 通信の目的を「VS（対戦）」「TEAM DATA（チームデータの交換）」「EMBLEM DATA（エンブレムデータの交換）」から選択し、◉ボタンを押すと、通信相手に用途に応じたリクエストが送信されます。

7. 相手がリクエストを受け入れるとそれぞれの目的に応じた画面に変わりますので表示にしたがって操作を行ってください。

ーフォーミュラWー Formula World（ネット対戦）

Formula World　ーフォーミュラWー　とは

登録制のライセンス保持者であれば誰でも参加することのできるワールドリーグです。「ARMORED CORE FORMULA FRONT FORMULA WORLD」ではインターネットを使って、全国のレイヴンと対戦ができます。勝利成績によるランキングも表示されます。ご利用は無料ですが、インターネットに関わる通信料などはお客様のご負担となります。

ARMORED CORE FORMURA FRONT FORMURA WORLD」利用方法

「ARMORED CORE FORMULA FRONT FORMULA WORLD」に関する最新の情報、詳しい情報は下記のアドレス「NOUTEN」にアクセスしてご確認くださ

NOUTEN
http://www.nouten.com/

「NOUTEN」とは

2004年10月28日からフロム・ソフトウェアのユーザー登録システムが、Webサイトでの登録に変わりました。
ご登録いただいた方には、「NOUTEN」という新しいサービスを行うWebサイトによって、ゲームをより深く楽しんでいただくことができます。
ユーザー登録は無料ですので是非上記のURLにアクセスしてみてください。